

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Gamifikasi pembelajaran adalah pendekatan pendidikan untuk memotivasi peserta didik untuk belajar dengan menggunakan desain permainan video dan elemen permainan dalam lingkungan pembelajaran (Rice, 2012). Tujuannya adalah untuk memaksimalkan pengalaman belajar dan keterlibatan belajar dengan menangkap minat peserta didik dan menginspirasi mereka untuk terus belajar (Huang & Soman, 2013). Gamifikasi secara umum adalah proses mendefinisikan elemen yang menyusun permainan dan membuat permainan itu menyenangkan dan memotivasi pemain untuk terus bermain—lalu menggunakan elemen-elemen tersebut dalam konteks di luar permainan untuk memengaruhi perilaku (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). Dengan kata lain, gamifikasi adalah pengenalan elemen permainan dalam situasi yang bukan permainan.

Desainer permainan, Jane McGonigal, mengistilahkan pemain permainan video sebagai optimis penting yang merupakan bagian dari warga masyarakat, terlibat aktif dalam produktivitas yang sarat kesejahteraan, dan sedang mencari suatu makna yang begitu penting (McGonigal, 2011). Jika guru dapat berhasil menyelenggarakan pembelajaran dan mengerjakan aktivitas dalam kurikulumnya dengan melibatkan elemen permainan yang memfasilitasi kepercayaan diri, tujuan hidup dan rasa penyelesaian misi terintegrasi seperti itu, peserta didik dapat menjadi candu belajar dan bekerjasama sampai-sampai mereka tidak ingin berhenti (Ryan & Deci, 2000). Kombinasi dorongan-dorongan dari dalam dan dari luar saat pembelajaran seperti itu dilaksanakan adalah kekuatan yang, apabila dunia pendidikan mampu mengadaptasikan dari permainan video, dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan belajar peserta didik itu sendiri.

Proses pendidikan di Indonesia mengalami banyak hambatan dan masalah. Salah satunya adalah belum maksimalnya ketercapaian tujuan pendidikan yang diakibatkan oleh model pembelajaran yang tidak sesuai dengan konteks pembelajaran (Flora, 2017). Salah satu indikator ketercapaian tujuan pendidikan yang umum digunakan dalam dunia pendidikan Indonesia adalah nilai hasil belajar;

dan nilai yang rendah juga disebabkan karena pemilihan model belajar yang tidak tepat (Mayasari, 2019).

Indonesia kini menghadapi tantangan-tantangan baru yang muncul karena hadirnya Revolusi Industri 4.0. Respons Indonesia atas hal tersebut adalah dikembangkan dan diterapkannya Kurikulum 2013. Tujuan kurikulum 2013 pada dasarnya adalah untuk mengembalikan pendidikan kepada fitrahnya—mengembangkan potensi peserta didik khususnya dalam menghadapi tantangan hidup yang muncul di era Revolusi Industri 4.0 ini.

Kurikulum 2013 dikembangkan atas dasar adanya kebutuhan akan perubahan rancangan dan proses pendidikan dalam rangka memenuhi dinamika kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara (Nasution, 2018)—sesuai dengan apa yang termaktub dalam tujuan pendidikan nasional. Perkembangan pendidikan di Indonesia masa kini tidak bisa dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (SAINTEKS). Hal ini terjadi karena terus berkembangnya tuntutan baru dari masyarakat, dunia kerja, dan dunia ilmu pengetahuan sehingga kurikulum dituntut untuk berubah terus menerus. Perubahan ini dimaksudkan agar pendidikan Indonesia selalu siap menjawab tuntutan perubahan zaman (Karnadi, 2019). Alhasil, produk pendidikan Indonesia akan mampu memberikan kontribusi optimal dalam upayanya membangun masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge based society*) (Villavicencio, Morales, & Amaro, 2016).

Pendidikan di Indonesia dilaksanakan dalam berbagai tingkatan dan ruang lingkup, baik pendidikan formal yang dilaksanakan di persekolahan maupun pendidikan nonformal yang dilaksanakan di masyarakat. Namun, ketika kita membicarakan tentang pengembangan pendidikan untuk mencapai keterampilan abad 21, pendidikan nonformal memiliki prioritas lebih tinggi karena bersifat terbuka (aksesibel) (Wayansari & Nusantara, 2019). Program pendidikan kesetaraan Paket C (setara SMA) yang dijalankan dalam konteks pendidikan nonformal menerima peserta didik (yang biasanya disebut warga belajar) dari berbagai kalangan usia dan status sosial, tanpa memandang suku, agama, ras, maupun latar belakang sosial. Pendidikan nonformal dilaksanakan dalam satuan pendidikan yang disebut Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) (Shofwan,

Yusuf, Suryana & Widhanarto, 2019). Namun, di Indonesia, PKBM banyak dijadikan ajang untuk ‘membeli ijazah’ (Handriadi, 2018).

Praktik tersebut ternyata tidak sepenuhnya benar. Terdapat satu unit PKBM yang beroperasi di daerah Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Provinsi Jawa Barat dengan nama PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa. PKBM ini menjadi unik karena menyelenggarakan pendidikan gratis untuk seluruh warga belajarnya serta latar belakang warga belajar dan tutornya sangat beragam, baik latar belakang ras, etnis, usia, maupun latar belakang sosial budaya lainnya (Leatemia, Furwanti & Mulyana, 2019). Selain itu, PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa adalah PKBM yang berhasil menyelenggarakan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *Blended Learning* (Hudaya, 2019) serta penyelenggaraan program *Distance Learning* Paket C dengan perantara fasilitas *G Suite for Education* (Leatemia, Furwanti & Mulyana, 2019).

Dengan memperhatikan tujuan pendidikan dan potensi yang terdapat di lapangan, peneliti berasumsi bahwa pengembangan pembelajaran Sosiologi di Paket C (setara SMA) program peminatan Ilmu-Ilmu Sosial (selanjutnya disebut Paket C IPS) memiliki urgensi yang tinggi karena aksesibilitas program Paket C, potensi daya jangkau dampak pembelajaran (karena pembelajarannya mampu menjangkau peserta dari berbagai latar belakang yang luas), serta tuntutan perkembangan zaman. Namun, hingga kini belum ada yang meneliti penerapan model gamifikasi dalam pembelajaran Sosiologi di tingkat SMA/ sederajat.

Sebagai bandingan, peneliti menyajikan penelitian yang dilakukan oleh Wijaya (2010) tentang Pemanfaatan Modul Mnemonic (Modul Ingatan) dalam Pembelajaran Program Paket C untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Wijaya (2010) mengadakan penelitian untuk mengkaji bagaimana pemanfaatan Modul Mnemonic (modul ingatan) diterapkan dalam pembelajaran Paket C untuk meningkatkan hasil belajar para warga belajar khususnya dalam pelajaran Ekonomi. Berdasarkan hasil analisis temuan penelitiannya, dapat ditarik beberapa poin simpulan bahwa: 1) Modul Mnemonic dapat dilihat efektivitasnya dari peningkatan motivasi belajar para warga belajar. Belajar dengan pola ini mampu meningkatkan minat dan motivasi warga belajar dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Teknik

mnemonic memicu warga belajar untuk mencari tahu bagaimana cara tercepat menguasai materi yang diajarkan dengan teknik ini; 2) Seluruh tutor merasa bahwa modul mnemonic berimplikasi positif terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar warga belajar paket C. 3) Modul mnemonic efektif meningkatkan hasil belajar warga paket C khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

Peneliti juga ingin menyajikan penelitian Husain (2015) tentang Pengembangan Model Pembelajaran Kolaboratif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Warga Belajar Paket C (Studi di SKB Kota Gorontalo). Penelitian tersebut berhasil menyajikan gambaran tentang model pembelajaran warga belajar Paket C di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Kota Gorontalo. Pada awalnya, pembelajaran masih bersifat konvensional karena didominasi oleh tutor dengan partisipasi warga belajar yang minim. Dengan mengembangkan model konseptual, terbentuk sinergi dan paduan berbagai komponen: *raw input*, *environment input*, *instrumental input*, *output*, dan *outcome*. Penerapan model ini memperkuat konsep pengembangan pembelajaran kolaboratif yang mencakup kejelasan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, media, serta evaluasi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada warga untuk berpikir kreatif melalui kerja sama antar warga belajar dengan tutor sehingga terjadi perbaikan sistem pembelajaran. Pembelajaran dengan model pembelajaran kolaboratif dinyatakan efektif melalui statistika uji t.

Penelitian ini berbeda dengan kedua penelitian sebelumnya dalam hal: (1) Subjek—mata pelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Sosiologi, (2) Tujuan—penelitian ini berupaya mengkaji peningkatan keterampilan di abad-21 secara kualitatif dan tidak berupaya menilai perubahan hasil belajar secara statistik, (3) Metode—penelitian ini mengembangkan model gamifikasi sebagai salah satu pengembangan model pembelajaran kolaboratif dan tidak berupaya memusatkan model belajar untuk mempertajam ingatan warga belajar, namun berupaya untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan lebih signifikan dampaknya sehingga terjadi perubahan keterampilan abad-21, dan (4) Proses—bagi peneliti, peningkatan keterampilan abad-21 tidak dapat dikaji dengan menggunakan uji statistik, namun melalui pengamatan langsung bagaimana wujud peningkatan tersebut ditunjukkan warga belajar dalam pembelajaran Sosiologi.

Atas dasar latar belakang di atas, peneliti merumuskan suatu penelitian dengan judul Penerapan Gamifikasi pada Pembelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Keterampilan Abad-21 Bagi Warga Belajar Paket C IPS.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, tema besar/masalah utama penelitian ini adalah tentang penerapan gamifikasi pada pembelajaran Sosiologi untuk meningkatkan Keterampilan Abad-21 Bagi Warga Belajar Paket C IPS. Masalah utama tersebut dielaborasi ke dalam rumusan masalah khusus sebagai berikut.

1. Bagaimana strategi yang digunakan oleh para Tutor Pengajar PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa pada warga belajar agar terjadi perubahan penguasaan keterampilan Abad-21 setelah mengikuti pembelajaran Sosiologi dengan model Gamifikasi?
2. Bagaimana proses dan pemaknaan pengalaman belajar yang dirasakan oleh Warga Belajar Paket C PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa dengan diterapkannya model Gamifikasi pada pembelajaran Sosiologi?
3. Bagaimana wujud keterampilan Abad-21 yang ditunjukkan Warga Belajar Paket C PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa setelah diterapkan model Gamifikasi pada pembelajaran Sosiologi?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh penjelasan tentang tentang penerapan gamifikasi pada pembelajaran Sosiologi untuk meningkatkan keterampilan Abad-21 bagi warga belajar Paket C IPS.

### **2. Tujuan Khusus**

Secara khusus, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. untuk mendeskripsikan strategi yang digunakan oleh para Tutor Pengajar PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa pada warga belajar agar terjadi perubahan penguasaan keterampilan Abad-21 setelah mengikuti pembelajaran Sosiologi dengan model Gamifikasi.
- b. untuk memahami proses dan pemaknaan pengalaman yang dirasakan oleh Warga Belajar Paket C PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa

dengan diterapkannya model Gamifikasi pada pembelajaran Sosiologi.

- c. untuk memahami wujud keterampilan Abad-21 yang ditunjukkan Warga Belajar Paket C PKBM Cahaya Kahuripan Bangsa setelah diterapkan model Gamifikasi pada pembelajaran Sosiologi.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis yang diuraikan sebagai berikut.

##### 1. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan memperkaya khazanah perkembangan Ilmu Sosial khususnya dalam bidang Sosiologi, Pendidikan, dan Pendidikan Masyarakat yang berkaitan dengan *game theory*, model gamifikasi dan keterampilan abad 21 dalam Pendidikan.

##### 2. Manfaat praktis

- a. Mahasiswa—penelitian ini bermanfaat untuk memperkenalkan model gamifikasi dalam pembelajaran Sosiologi kepada mahasiswa khususnya yang mengambil program sarjana di bidang kependidikan.
- b. Peneliti—penelitian ini dapat dijadikan referensi penelitian, khususnya penelitian yang berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran non-ortodoks seperti gamifikasi dalam rangka meningkatkan keterampilan abad 21.
- c. Masyarakat umum—penelitian ini dapat dijadikan sarana untuk memperkenalkan model gamifikasi dalam pembelajaran Sosiologi kepada masyarakat umum serta dapat dijadikan sarana pembandingan model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran gamifikasi dalam pembelajarannya Sosiologi
- d. Satuan Pendidikan/Sekolah—penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan dan mengevaluasi kurikulum sesuai standar sekolah serta mengembangkan model gamifikasi pada mata pelajaran lain demi tercapainya keterampilan abad 21 di lingkungan sekolahnya.

- e. Guru/Tenaga Pendidik—penelitian ini dapat digunakan oleh guru/tenaga pendidik sebagai bahan rujukan untuk mengembangkan model pembelajaran gamifikasi yang dapat digunakan oleh guru/tenaga pendidik dalam konteks mata pelajarannya masing-masing.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Guna memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini kepada berbagai pihak yang berkepentingan, maka skripsi ini peneliti sajikan ke dalam lima bab yang disusun berdasarkan struktur penulisan sebagai berikut:

- BAB I : Pendahuluan, pada bab ini peneliti akan memaparkan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian.
- BAB II : Tinjauan pustaka, pada bab ini peneliti akan menguraikan dokumen dokumen atau data-data yang berkaitan dengan fokus penelitian, serta teori-teori yang mendukung dalam penelitian Penerapan Gamifikasi pada Pembelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Keterampilan Abad-21 Bagi Warga Belajar Paket C IPS.
- BAB III : Metode penelitian, pada bab ini peneliti akan memaparkan desain penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, serta tahapan yang digunakan dalam penelitian.
- BAB IV : Temuan dan pembahasan, pada bab ini peneliti menganalisis hasil temuan data mengenai Penerapan Gamifikasi pada Pembelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Keterampilan Abad-21 Bagi Warga Belajar Paket C IPS.
- BAB V : Simpulan, implikasi, dan rekomendasi, dalam bab ini peneliti melalui hasil analisis data yang telah dilakukan dalam temuan peneliti, mencoba memberikan simpulan dan saran sebagai rekomendasi atas permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam penelitian skripsi.